MASTER OF MAGIC

Menù principale

Dopo aver installato Master of Magic ed aver iniziato il gioco, cominci dal main menu. Questo menù ti permette di riprendere l'ultima partita che stavi giocando (opzione non presente la prima volta che giochi a Master of Magic), di caricare una partita salvata in precedenza, e di cominciarne una nuova.
Se questa è la prima volta che giochi con Master of Magic, o se desideri cominciare una nuova partita, clicca sul New Game button. Altrimenti clicca sul pulsante appropriato.

CONTINUE

Cliccando su questo pulsante tornerai all'ultima partita che hai giocato. Nota che ogni partita in gioco è automaticamente copiata ogni quattro turni e "autosalvata" su un file di gioco temporaneo. L'autosalvataggio scrive sull'ultima partita salvata su questo file.

LOAD GAME

Cliccando su questo pulsante andrai al game option screen. Qui puoi cliccare su uno dei files su cui hai salvato una partita per ricaricarla.

NEW GAME

Cliccando questo pulsante andrai al new game screen (descritto nella sezione seguente).

QUIT TO DOS

Cliccando su questo pulsante uscirai da Master of Magic e tornerai al DOS.

New Game Menu

Se scegli di cominciare una nuova partita dal main menu, sarai rimandato a questa schermata. Qui puoi scegliere tra diversi parametri che influenzeranno la natura della nuova partita di Master of Magic.

DIFFICOLTÀ

Scegli un livello di difficoltà scorrendo tra le opzioni fino a quando troverai il livello adatto. In base al livello di difficoltà che scegli il tuo mago è avvantaggiato (Intro e Easy settings) equivalente (Normal setting) o svantaggiato (Hard e Impossible setting) in relazione ai maghi del giocatore del computer. Il livello di difficoltà modifica il tuo tesoro iniziale e la popolazione della città. Al livello Intro, la tua città ha 5 cittadini e 100 pezzi d'oro nel tesoro, al livello Easy hai 4 cittadini e 75 pezzi d'oro, al livello Normal cominci con 3 cittadini e 50 pezzi d'oro, al livello Hard cominci con solo 2 cittadini e 25 pezzi d'oro, e al livello Impossible cominci da zero con un cittadino e senza oro del tutto. Il livello di difficoltà colpisce anche il tasso di crescita della popolazione e della produzione, come anche la velocità con cui il tuo mago cerca nuovi incantesimi. In più, nei livelli di difficoltà superiori, l'abilità con cui i maghi nemici si preparano a conquistare i mondi di Arcanus e Myrror aumenta (ai livelli Hard e Impossible, hanno anche più bacchette magiche di te), mentre la loro sopportazione dei tuoi attacchi diplomatici, faux pas e azioni aggressive diminuisce. Il livello Impossible non si chiama così per nulla!

Pulsante d'Aiuto Universale

IMPORTANTE: qualunque sia il livello di difficoltà che scegli, l'aiuto online è sempre disponibile! Clicca in quasi ogni area di quasi ogni schermata del gioco sul mouse di destra e avrai le informazioni dell'HELP e le definizioni. Cliccando nuovamente tornerai al punto in cui ti trovavi nel gioco.

AVVERSARI

Scegli il numero di maghi nemici (da uno a quattro), cliccando su Opponents button. Oltre a determinare contro quanti maghi ti scontrerai, il numero di avversari influenza la rapidità con la quale affronterai un altro mago. Il contatto con maghi nemici può avere aspetti positivi (per esempio, la possibilità di scambiare incantesimi), ma anche potenziali aspetti negativi, poiché le tensioni tendono ad aumentare man mano che diventi più potente. Così, avere il tempo per cercare nuovi incantesimi e costituire alcune città per avere una maggiore base di forza prima di scontrarsi con un altro mago ha sicuramente i suoi vantaggi.

DIMENSIONI DEL TERRITORIO

Il pulsante land size controlla la dimensione approssimativa dei continenti (piccola, media e grande) e le proporzioni delle porzioni di superficie del mondo che sono terra. Clicca sul pulsante land size per scorrere le opzioni.
Scegliendo la dimensione di una terra considera i vantaggi relativi di ogni opzione. La dimensione di una terra influenza la velocità con cui stabilisci un contatto con altri maghi. Territori di piccole dimensioni formano molte isole separate da vaste distese di acqua: scegliendo questa opzione generalmente di determina il ritardo nel contatto con gli avversari, mentre territori di grandi dimensioni consentono un contatto quasi immediato.
I territori di dimensioni inferiori oltre a ritardare il contatto con i maghi nemici, ostacolano anche gli sforzi di esplorazione e espansione. Poiché le nuove città devono essere separate da quelle già costituite da una distanza minima di tre quadri, fondare nuove città con risorse adeguate a sostenere una comunità di dimensioni ragionevoli può risultare difficile.

FORZA MAGICA

Ci sono un numero di fonti di potere magico nei mondi di Master of Magic. Possono essere divisi in due gruppi: nodi e fonti cittadine (come reliquie e templi). Cliccando su magic button (le opzioni sono Weak, Normal e Powerful) puoi scegliere quanto sono forti i nodi come fonte di magia (mana). I nodi Weak producono metà del potere magico dei nodi Normal, mente i nodi Powerful producono il 50% in più di potere magico dei nodi Normal.

Poiché il potere magico è vitale per la ricerca degli incantesimi e per gli sforzi necessari a lanciare gli incantesimi durante lo scontro dei maghi in Arcanus e Myrror, quando i nodi sono una fonte potente di magia, i maghi avversari tenteranno con aggressività di guadagnarne il controllo. Quando i nodi sono una debole fonte di magia, le fonti di magia cittadina diventano relativamente più importanti, incoraggiando i nemici ad accelerare sia gli sforzi di espansione che lo sviluppo delle loro città.

OK O CANCEL

Una volta soddisfatto dei parametri del nuovo gioco, clicca sul OK button per spostarti alla schermata seguente (wizard creation). Oppure puoi cliccare sul cancel button per tornare al menù principale.

PER AVVIARE IL GIOCO

Lo schermo in movimento principale di Master of Magic è quello in cui si svolge la maggior parte del gioco. Questa sezione introduttiva contiene una breve descrizione di ciascuna area di questo schermo. Le sezioni che seguono descrivono ognuna di queste aree in dettaglio.

Ci sono sette pulsanti (partita, incantesimi, armi, città, magia, info e piano) lungo la parte alta dello schermo. Cliccando su questi pulsanti passerai a nuove schermate o menù.

· Il game button ti porta al game options menu, dal quale puoi caricare e salvare le partite.
· Lo spells button ti da' una lista di incantesimi che puoi continuamente lanciare. All'inizio di molte partite l'unico incantesimo presente nel libro degli incantesimi è magic spirit.
· l'armies button ti porta ad uno schermo che ti mostra tutte le armi e gli eroi che puoi attualmente controllare. All'inizio della partita non hai armi, quindi questo schermo è vuoto.
· Il city button ti da' un elenco delle tue città attive e degli avamposti. All'inizio della partita l'unica città in questo elenco è quella di partenza.
· Il magic button ti porta ad una schermata in cui puoi esaminare e modificare la distribuzione del tuo potere magico sulle zone di ricerca degli incantesimi, sull'abilità di invocazione degli incantesimi e sulle riserve di mana. C'è una serie di "specchi vuoti", o gemme nella parte superiore di questo schermo che col tempo mostrano il volto dei maghi avversari durante la partita; questi specchi sono il mezzo con cui tu comunichi con tutti gli altri maghi.
· L'info button ti porta ad un lungo elenco di consiglieri. Cliccando sull'advisor button avrai importanti informazioni sul mondo, la tua libreria di incantesimi, gli altri maghi, ecc.
· Il plain button ti premette di spostarti tra il mondo di Arcanus e quello di Myrror. All'inizio del gioco non hai mezzi per spostarti in un altro mondo. Volendo puoi usare il plain button per spostare le truppe tra questi due mondi.

La mappa ridotta (world window) è in alto a destra nello schermo in movimento principale. Cliccando in un punto di questa mappa si centra il main movement view in quel punto.
La finestra di stato sotto la mappa ridotta mostra la quantità d'oro e il mana nelle tue riserve.
La finestra riassuntiva di mantenimento ti mostra quanto oro netto, cibo e mana produci in ogni turno. Se qualcuno di questi numeri è di colore rosso, stai perdendo la quantità rappresentata di quella materia ogni turno! Quando questo succede, vorrai probabilmente prendere la dovute misure per correggere questa spesa ad ogni turno. Nota che ogni eccedenza di orto e di mana si aggiunge alla quantità mostrata nella finestra di stato ad ogni turno, mentre l'eccedenza di cibo è convertita in oro al cambio di un pezzo d'oro per ogni due unità di cibo in eccedenza. La finestra riassuntiva di mantenimento è sostituita da una finestra unità quando è ora di spostare un'unità attiva.

Nell’angolo inferiore destro dello schermo principale in movimento c’è il next turn button. Cliccare su questo pulsante significa che hai finito questo turno, e ti porta al prossimo turno nella partita. In questo modo si aggiornano tutti i tuoi dati economici, diplomatici e di ricerca di un turno, e si permette a tutte le tue unità di cominciare un nuovo turno di mosse.
La sezione principale dello schermo principale in movimento è occupata dalla main movement view. Qui vedrai una piccola città con una bandiera che rappresenta la tua città iniziale (la “enchanted fortress”). Tutte le esplorazioni, i movimenti di truppe e la costruzione di avamposti e strade avviengono in questa zona.

PARTITA
Cliccando su game button arrivi allo game option screen. Il game option screen può essere usato per salvare e caricare le partite, per tornare al DOS e per sistemare i settaggi della partita.

SALVATAGGIO
Per salvare una partita clicca su uno degli otto spazi al centro dello schermo. Appare un cursore. Digita un nome o una breve descrizione della partita in gioco e poi clicca su save button al fondo dello schermo. Se c’è già un nome nello spazio che hai selezionato, puoi salvare la partita anche con lo stesso nome (cliccando su save button dopo aver selezionato la partita in quello spazio) oppure puoi cambiare il nome nello spazio cancellando quello esistente e digitandoci sopra quello nuovo. Dopo aver premuto il tasto e o cliccato su save button, puoi tornare immediatamente al gioco.

CARICAMENTO
Per caricare una partita salvata precedentemente, clicca sullo spazio in cui il gioco è stato salvato. Il nome o la descrizione di quella partita salvata è lampeggiante. Puoi quindi cliccare su load button per ricominciare a giocare la partita salvata.

SETTAGGI
Cliccando su settings button arriverai allo schermo di settaggi della partita. Il seguente elenco di settaggi può essere inserito o meno (cliccandoci), a seconda di come preferisci. Un segnalino appare nel piccolo riquadro a sinistra di ogni settaggio che è attivo al momento.

Sound Effects dovrebbe essere inserito se vuoi sentire gli effetti sonori. Questo settaggio è ignorato se la tua scheda sonora non supporta il dialogo digitale

Background Music dovrebbe essere disinserito se non desideri avere continuamente una musica di sottofondo durante la partita.

Event Music dovrebbe essere inserito se vuoi sentire una musica speciale quando avvengono i vari fenomeni.

City Spell Events dovrebbe essere inserito se vuoi essere avvertito quando gli incantesimi della città sono lanciati sulle tue città o su quelli di altri giocatori.

Overland Spell Events dovrebbe essere inserito se vuoi essere avvertito quando incantesimi via terra sono lanciati sulle tue città o su quelle di altri giocatori.

Summoning Events dovrebbe essere inserito se vuoi essere avvertito quando incantesimi di evocazione sono lanciati.

End of Turn Summary dovrebbe essere inserito se vuoi veder scorrere un sommario alla fine di ogni turno. Le informazioni contenute nel sommario sono le stesse che puoi ottenere consultando il tuo Chancellor.

Automatic Advice dovrebbe essere inserito se vuoi che il computer ti fornisca dei suggerimenti sulle mosse durante la partita. I giocatori esperti possono disinserire questa opzione.

Random Events dovrebbe essere inserito se vuoi che i **Random Events** intervengano nella partita.

End of Turn Wait dovrebbe essere inserito se desideri essere sollecitato a premere il next turn button una volta che tutte le tue unità sono state mosse.

Strategic Combat Only dovrebbe essere inserito se desideri che tutti gli scontri avvengano sotto il controllo del computer. Disinseriscilo se desideri condurre la tua tattica di combattimento. Nota: con questa opzione inserita, non hai mai bisogno di essere presente ai combattimenti; vieni semplicemente informato dei risultati.

Additional Unit Information dovrebbe essere inserito se desideri mantenere una finestra extra di unità di combattimento aperta durante il combattimento. Questa finestra fornisce informazioni sulle munizioni restanti, sul mana e sulla salute dell’unità attiva.

Enemy Moves dovrebbe essere inserito se desideri vedere le mosse delle truppe nemiche che sono entro il tuo campo visivo.

Enemy Spell dovrebbe essere inserito se desideri essere informato quando altri maghi lanciano degli incantesimi.

Spell Book Ordering dovrebbe essere inserito se desideri avere gli incantesimi disposti nei tuoi libri secondo le categorie.

Spell Animation dovrebbe essere inserito se desideri vedere le animazioni che applichi ad ogni incantesimo che hai lanciato con successo.

Show Node Owners dovrebbe essere inserito se desideri vedere l'aura magica intorno ai nodi magici controllati. L'aura magica è dello stesso colore dello stendardo del mago controllore.

Expanding Help dovrebbe essere inserito se desideri vedere le informazioni di Help (ottenute cliccando con il mouse di destra in un punto) come un grafico che proviene dal punto in questione.

Clicca su OK button quando hai finito di sistemare i settaggi del gioco per tornare al game option screen.

QUIT
Puoi tornare al DOS dal game option screen cliccando su quit button in fondo allo schermo.

OK
se desideri tornare alla partita dal game option screen, clicca su OK button.